

# Normality - Komplettlösung

## Los geht's!

Im Apartment untersucht Kent das Sofa. Nach dessen Zerstörung wird das Geld und das "Ding" vom Boden aufgehoben. Unter dem Kissen befindet sich eine Fernbedienung, die sofort eingesteckt wird. Gehe nun zur Tür, und nimm das Flugblatt mit. Durch Lesen des Flugblatts erfahren wir, daß in der Fabrik eine Arbeitsstelle freigeworden ist. du solltest nun zur Küche gehen, um die Dose und den nickenden Vogel einzustecken. Letzteres wird im Wohnzimmer mit der Fernbedienung kombiniert.

Gehe nun ins Badezimmer, und zieh die Harpune aus dem Abfluß. Diese wird in der gegenüberliegenden Abstellkammer mit der Waschmaschine benutzt. Fang die Ratte mit dem Karton in der Küche. In der Schublade unter der Stereoanlage befindet sich ein T-Shirt, das Kent mitnimmt und sofort anzieht. Nun kannst du das Apartment durchs Fenster verlassen.

Sprich im Aufzug mit Dai. Wir erfahren, daß er Kaffee haben möchte. Steig nun wieder in das Apartment ein und geh in die Küche. Dort nehmen wir die Tasse und erhitzen die braune Flüssigkeit im Kessel. Als Milch dient die weiße Farbe aus dem Schrank.

Kent kombiniert nun diese drei Gegenstände miteinander und bringt es Dai. Er nimmt Dich nun dankend mit hinunter. Nachdem du über das Geländer geklettert bist, solltest du einmal auf die Karte sehen (Taste M). Da Kent noch keinen Job hat, solltest du zum Plüschhimmel gehen.

In der Lobby sprechen wir mit der Empfangsdame. Nachdem Kent sie auf das T-Shirt aufmerksam macht, schickt sie ihn in das Wartezimmer.

Hier wird der Wasserspender benutzt und anschließend die "bizarre Skulptur" daneben ausprobiert. Nach dem nun folgenden Desaster kommt der Chef herein. Nachdem Dich Tiddler in sein Büro gebeten hat, solltest du ihn vollständig ausfragen.

Nimm den Stromsender und den Empfänger aus der Steckdose. Die Oberseite der Müllskulptur in der Mitte des Raums ist unvorsichtigerweise offen. Geh zu der Toilette auf dem Flur (Vorsicht: Die Toilette ist leicht zu übersehen). Von der Kloschüssel aus kann man das Gitter öffnen und hineinklettern. An einem Ende des Lüftungsschachts befindet sich Tiddlers Büro. Schau nach unten und angle Dir den Müll. An einem anderen Ende des Lüftungsschachtes liegt ein Gürtel, den du getrost einstecken kannst. Krieche nun wieder zurück. Am anderen Ende des Flurs befindet sich ein Tester, der gerade ein Bett ausprobiert. Heb die Autobatterie vom Boden auf, und verbinde sie mit dem Stromsender. Der Stromempfänger kommt an das kaputte Kabel des Bettes. Jetzt steht das Bett unter Strom.

Leg jetzt den Müll darauf. Sofort kommt der Wächter anmarschiert und schlummert auf dem Bett ein. Such die Förderbänder auf. Dort angelangt, legst du den Gürtel um den Feuerlöscher und sprühst damit die Kontrollkästen ein. Der Feuerlöscher kann jetzt "eingesteckt" werden. Kent kann nun an den stehengebliebenen Sägeblättern vorbei in den Müllcontainer.

Im folgenden Gespräch mit Heather bekommt Kent zwei Aufträge. Zum einen soll das Musikvideo von Brian im Fernsehen ausgestrahlt, zum anderen die Skulptur im Shopping Center angestrichen werden. Von der Karte aus solltest du nun zum Einkaufszentrum gehen.

## Shopping Center

Sprich am Eingang mit dem Blinden. Das Buch, das er für seine Streichhölzer fordert, gibt es im Umkleideraum der Fabrik. Dort angekommen, solltest du versuchen, das offene Schließfach zu finden. Fülle den Feuerlöscher noch mit der gelben Farbe aus dem Hof der Fabrik. Wenn du dich mit dem im Einkaufszentrum postierten Norm unterhältst, erfährst du, was passieren muß, damit er seinen Posten verläßt. Kent steigt die Treppe hinauf und sollte dann in den Spielzeugladen gehen. Stibitze dir hier die große Zange von der Wand und trenne damit die Reklame über der Gleitertonne ab. Benutze nun die Spielzeughunde drei- oder viermal mit den Fliegern. Kombiniere nun die Zange mit der abgeschnittenen Reklame, womit du ebenfalls nach draußen befördert wirst. Außerdem läßt Kent noch die Rattenpuppe mitgehen. Verlaß den Laden, und nimm den auf dem Flur liegenden Obstpflücker.

Im Lebensmittelgeschäft sollte Kent mit dem Inhaber reden, der während der Unterhaltung kräftig auf dem Lichtschalter herumhämmert. In der Dunkelheit kannst du ungehindert die Lautsprecher von der Decke schneiden. Die Boxen werden im CD-Geschäft an die Stereoanlage angeschlossen. An der Wand befindet sich eine Klatsch-CD. Diese wird in die Stereoanlage nebenan eingelegt. Das folgende Chaos veranlaßt Norm 2782, seinen Posten zu verlassen. Verbrenne nun mit den Streichhölzern das Buch. Der Rest erledigt sich von selbst. Durch die Löschkaktion wird Kent in eine dunkle Kammer gestoßen, in der er lediglich ein Streichholz benutzen muß. Unsere nächste Station ist der Fernsehsender.

## Fernsehsender

Hebe sofort den Erdklumpen an der Treppe auf. Der Sicherheitsbeamte vor der Tür läßt uns nicht rein. Führe ihm ihr Rattenspielzeug vor und danach ihre Ratte im Karton. Der Beamte ergreift sodann

die Flucht. Gehe den Gang entlang, bis du das Büro des Chefs erreichst. Wir sprechen mit der Sekretärin und vereinbaren einen Termin mit Mr. Johnson, rechts. Dieser gibt uns während des folgenden Gesprächs eine Schlüsselkarte. Das Büro wird verlassen und der Kontrollraum am anderen Ende des Ganges aufgesucht, dank der Keycard läßt es sich betreten.

Unser Rockvideo legen wir hier in Slot B ein. Am Computer nebenan wird jedoch ein Paßwort verlangt. Dieses erhält Kent, wenn er mit dem Computeringenieur eine Unterhaltung anfängt. Wirf den Erdklumpen auf das T-Shirt des Ingenieurs. Der überreicht uns gleich das Hemd, mit der Bitte es doch wieder zu reinigen. Der auf dem Ausweis stehende Zuname erweist sich als das gesuchte Paßwort. Gib im Kontrollraum das Paßwort (Holen) ein, und spiele im folgenden Menü Video B ab. Brains Rockvideo mit der Absicht, den Smog abzuschaffen, wird somit in ganz Neutropolis ausgestrahlt und unsere zweite Mission ist somit ebenfalls beendet.

## **Außenposten**

Hier angekommen, spricht Kent mit dem Norm am Empfang. Dieser beauftragt ihn, das Laboratorium aufzusuchen. Stell dich auf die Platte hinter der Säule, und drücke den Aufzugcode (1572). Oben angekommen, solltest du mit dem Wissenschaftler sprechen. Geh in den Raum mit dem "Versuchskaninchen". Schneide seine Armbänder mit der Schere aus dem Apartment durch. Nach dem Fluchtversuch schnappt sich Kent ein Stück der zerbrochenen Scheibe und den bewußtlosen Gefangenen. Letzterer wird durch die Glaskapsel in eine bessere Umgebung geschickt (mit grünem Knopf Glaskapsel holen, mit rotem Knopf öffnen).

In dem Labor mit der zerbrochenen Scheibe sind einige Beweise unserer Verbrechen gesammelt, die es zu vernichten gilt. Der Schraubenschlüssel wandert natürlich in unser Gepäck. Die Fingerabdrücke auf dem Feuerlöscher verwischen wir mit dem Handtuch. Um den Reißwolf zu reparieren, mußt du aus dem Fenster steigen. Nimm hier die Leiter, und benutze den Flaschenzug, um auf die Erde zu gelangen.

Geh zur Fabrik, und stell die Leiter an den Container. Steig hinauf, und baue hier mit dem Schraubenschlüssel ein Zahnrad aus dem Motor. Das zweite Zahnrad befindet sich hinter der Fabrik. Nach diesen Erledigungen geht's wieder ins Labor.

Baue die Zahnräder in das Seitenpanel des Reißwolfs. Mit ihm wird das restliche Beweismaterial vernichtet. Wenn du mit dem Wissenschaftler sprichst, beauftragt er dich, einen neuen Gefangenen aus der Produktionsebene zu holen. Da er uns den Code nicht verrät, müssen wir aus dem Fenster klettern und dann zur Lobby gehen. Stell dich dort wieder auf die Platte, die den Springbrunnen angehen läßt. Kent spricht nun mit dem Norm und weist ihn darauf hin, daß der Springbrunnen repariert wurde. Der Norm eilt darauf wegen eines dringenden Geschäfts aus dem Raum. Lies nun den Zettel vorne am Schalter. Darauf steht der Code für die Produktionsebene (1312) Du mußt diesmal den rechten Aufzug benutzen. Dank Email bringt der dort wachende Norm den Gefangenen selbst ins Labor. Drücke nun den roten Knopf. Kent geht natürlich sofort durch den sich jetzt öffnenden Geheimgang. Schau dir die hinterste Röhre an, in dem sich Saul befindet. Als Kent versucht, ihn zu befreien, kommt sein böser Bruder Paul herein. Nur kurze Zeit später finden wir uns in einer Zelle wieder.

## **Das Röhrengefängnis**

Im folgenden Abschnitt geistert Kent ständig zwischen drei Zellen umher.

In der ersten Zelle setzt sich Kent auf die Bank und zerstört sie dabei. Der Transmitter (ein "Ding") in den Bruchstücken sowie ein Holzsplitter der Bank werden natürlich eingesteckt. Warte nun, bis du in den Filter gezogen wirst. In der Röhre schaust du nach links und liest das Schild, das Saul hochhält. Warte nun, bis du die nächste Zelle (2) erreichst. Diese Bank wird ebenfalls durch Draufsetzen zerbrochen. Schnapp dir den Lappen sowie die Holzplanke vom Boden. Der Transmitter kann mit Hilfe des Eßbestecks geangelt werden. Wieder in der Röhre, liest Kent wieder das Schild und erreicht kurz darauf Zelle 3. Die dortige Bank kann nur mit Hilfe der Holzplanke zerstört werden. Das beschädigt jedoch den letzten Transmitter.

Kent schreibt Saul schnell mit Lappen und Soßenpfütze eine Nachricht und reicht sie ihm durch die Zellentür mit der Planke rüber. (Hierzu stellt man sich an die Zellentür und benutzt anschließend Planke und beschriebenen Lappen im Inventar miteinander. Schließlich wirst du wieder in den Filter gesaugt. In der Röhre lesen wir Sauls Schild und begeben uns danach über die erste in die zweite Zelle. Schnapp dir hier die Betthalterung von der Wand, und benutze sie in der dritten Zelle mit dem Hahn der Essensmaschine.

Der Norm wird während des folgenden Chaos eintreten und uns im Badezimmer abspritzen. Kent nutzt die Gelegenheit und wäscht sich am Becken gründlich. Danach betritt er die Toilette und nimmt aus deren Spülkasten das dritte und letzte Ding. Der Normsoldat befördert dich wieder in deine Zelle zurück. Wieder in der Röhre angelangt, gelingt Saul und Kent in einer riesigen Zwischensequenz eine einwandfreie Flucht; Freund Dai muß dafür jedoch seinen Kopf hinhalten und wird von den Norms gefangen genommen ...

## **Im Fernsehgeschäft**

Nach der Einsatzbesprechung kann Kent in das jetzt geöffnete Fernsehgeschäft in der Straße gehen. Schau dir den Miniferseher auf der Theke an. Da wir die Programme nicht umschalten können, fragen wir den Inhaber nach einer Fernbedienung. Er wird anschließend durch die Tür verschwinden, um nach ihr zu suchen. Kent schnappt sich nun den Schlüssel hinter der Theke und schließt damit die Tür zu, durch die der Verkäufer verschwunden ist. Mit der Kiste gelangst du auf den Dachboden. Hinter einer Kiste befindet sich ein Hammer, mit dem wir die vernagelte Tür öffnen können, wenn du wieder Boden unter den Füßen hast.

Beim Versuch, den Teddy zu nehmen, fallen ihm die Augen heraus. Der Schalter an der Wand wird umgelegt, um den Generator einzuschalten. Hebe das große Kabel vom Boden und das kurze hinter der Turbine auf. Kent öffnet nun den Sicherungskasten und schließt ihn mit dem kurzen Kabel kurz. Das eine Ende des großen Kabels wird auch in den Kasten gesteckt und das andere Ende in die Birnenfassung (erst Glühbirne herauserschrauben). Wirf die Augen des Teddys in den Münzschacht der Turbine. ...3...2...1. Und schon ist unser Held das zweite Mal mit hochgegangen.

## **Dais Befreiung**

Wir begeben uns zum Einkaufszentrum, wo wir den Schlauch über die drei Abstufungen in der Wand erreichen können. Zurück zur Straße. Den Schlauch benutzt du mit dem Lüftungsschacht und dann mit dem Fahrzeug der Norms. Die beiden Norms verlassen den Truck und übergeben sich hinter der nächsten Ecke; die beste Chance für Kent, seinen Freund Dai zu befreien.

## **Pollutron**

Im darauffolgenden Gespräch mit Heather erfahren wir, daß sie eine Rakete bauen will und wir ihr dafür die nötigen Teile besorgen sollen. Hole eine Holzplanke und den Kracher aus dem Einkaufszentrum. Das Seil, das die Waffel eingrenzt, wird ebenfalls mitgenommen. In der Fabrik werden die Containertüren mit dem Oxyden-Brenner aufgeschweißt (du kannst den Brenner nicht nehmen, aber benutzen). Aus den Fässern hinter dem Container wird mit dem Seil und den Brettern ein Floß gebaut. Stoße es nun in den Fluß, und rolle die Gasflaschen darauf. Zu guter Letzt mußt du auch noch mit aufspringen. Nun kommt eine kleine Zwischensequenz, wie Kent mit seinem Luxusdampfer davonbraust.

## **Stadion**

Gehe zum Eingang, wo dich zwei Norms erwarten. Betätige den Lichtschalter. Von den Kisten in der Mitte des Stadions wird das Nachtsichtgerät genommen. Nun kann Kent getrost in die Kanalisation hinabsteigen.

Im folgenden Labyrinth mußt du Türen und gerissene Wände (insgesamt 3) mit der Gitarre einschlagen. Hinter einer Wand kommt uns eine Kiste, ein Wagenheber und eine Menge Geröll entgegen. An der robusten Wand benutzt Kent den Wagenheber mit dem ACCESS-Schild, das um die Ecke hängt. Steige den Geheimgang, der nun aufgegangen ist, hinab. Reiß das Normposter von der Wand und steige durch das jetzt erscheinende Loch. Nimm dir hier die Axt und schlage die Kiste von vornhin damit auf. Mit der Jacke geht's zurück zum Labor. Steige erneut durch das Loch, und laß Sauls Gehirn in die Jacke hüpfen. Hol dir den Wagenheber vom ACCESS-Schild zurück. Stemme damit die Aufzugtüren, die sich hinter einem weiteren Gitter befinden, auf. In der nächsten (und letzten) Zwischensequenz wird die Ordnung in Neutropolis wieder hergestellt.

**Frank Giegerich**